

采用的技术架构

前端使用 MVC 框架开发 web 应用。采用卷积神经网络来搭建模型，代价函数使用图像的光谱变换，Photoshop 脚本对数据集进行处理，；

平台

Photoshop 平台对图像进行修改处理，代价不高。云计算平台采用 Abicloud；

软硬件、数据支持

硬件使用已有的三台搭载乌班图系统的电脑，以及云计算平台，提供的算力足够，数据采用公开的 Ivan Krasin ， Tom Duerrig ， Neil Alldrin ， Andreas Veit ， Sami Abu-El-Haija ， Serge Belgi ， David Cai ， Zheyun Feng ， Vittorio Ferrari ， Victor Gomes ， 等开放图像；

技术难点

1. 数据量较大，搜集，处理难度较大，且对算力要求较高。
2. 数据处理手段较单一，无法对图形进行深层次处理。
- 3.提交交互式图像编辑工具所执行的操作往往是复杂的，并且很难建模。